

## DAFTAR PUSTAKA

- Adila, C. U., Ningrum, E. P., & Ramdani, S. O. (2023). Pentingnya melestarikan budaya bangsa Indonesia. *International Waqaf Ilmu Nusantara Library*.
- Aisyah, R. N. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif “abbd : aku bisa belajar disiplin” untuk meningkatkan perilaku disiplin*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai wujud inovasi sumber belajar di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 28–37. <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1041>
- Alfiaturrohmaniah. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi lectora inspire dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits kelas IV di madrasah ibtidaiyah negeri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII smp al-azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi budaya nasional dan interaksi global pendidikan geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77–84. <https://doi.org/10.31980/petik.v5i1.1539>
- Atulhasanah, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Cahyani, R., Imro, I. F., & Nurfahrudianto, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran pancanimasi materi simbol, sila pancasila dan lambang garuda pancasila kelas 1 SD laboratorium. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33303>
- Damayanti, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Damayanti, R. (2025). *Pengembangan media lembar balik rumah budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Betet I*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Dewi, K. A., Rahayuni, K. K., Apriani, N. L., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Strategi pembelajaran guru dalam mengajarkan pendidikan pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 71–81. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110>

- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Malang, Indonesia: UB press.
- Farihat, K. S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif ipa pop up book berbasis digital pada materi ekosistem kelas V SDN Karangtengah*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fauziah, I. (2021). Desain pembelajaran pendidikan dasar berbasis perkembangan intelektual. *Premiere : Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.113>
- Ginanjari, R. P. A. (2025). *Makanan khas Jawa Timur yang tak boleh dilewatkan*. Retrieved from Tempo.co
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Herawati, Y. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif “norma” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 materi “ norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Istiqomah, R. D. (2025). *Pengembangan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV sekolah dasar negeri 2 kudu kecamatan kertosono kabupaten nganjuk*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Jannah, A. F. H. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan keragaman budaya kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kayunan*. Universitas Nusantara PGRI.
- Karomah, N. H., & Suwarno, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi berbasis construct 2 pada materi operasi bilangan bulat terhadap pemecahan masalah siswa kelas VII. *Notasi : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 56–64. <https://doi.org/10.70115/notasi.v3i2.298>
- Kurniawan, E. Y. (2019). *Seni musik dasar* (W. Publish (ed.)). Ponorogo, Indonesia: WADE Publish.
- Kusumawati, I., Mardianti, D., & Paiman. (2025). *Media pembelajaran dalam pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ( PPKn )*. 16(2), 252–263. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.3091>
- Lubis, R., Mardiana, A., Syahputri, S., & Wardani, S. R. (2026). Karakteristik perkembangan anak usia 10 tahun kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10, 568–576. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.35933>
- Maharani, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi ekosistem di SDN 1 Ngadimulyo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Majid, A. F., Azisah, N., & Sultan, M. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis android pada materi peluang untuk peserta didik jenjang SMA. *AL-IRSYAD Journal Pf Mathematics Education*, 4, 85–100. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.212>
- Mardiah. (2023). *Penggunaan media gambar dalam pembelajaran ipa pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 162 aek marian Kabupaten Mandailing natal*. Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpulan.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mulia, P. M. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android Energy Fun pada materi energi dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN 2 Surenlor*. Universitas Nusantara PGRI.
- Muryanto. (2020). *Mengenal seni tari Indonesia* (Susilo (ed.)). Semarang, Indonesia: ALPRIN.
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan media pembelajaran berupa aplikasi augmented reality berbasis android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., Shalma, A., & Putri, S. M. (2025). Peran pendidikan pancasila sebagai pembentuk karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Nisa', I. K. (2025). *pengembangan media papan kadobudi (kartu domino budaya jawa timur) materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN 2 Picisan*. Universitas Nusantara PGRI.
- Nugrahanti, M. D. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI.
- Nurkhotimah, R. (2023). *Pengembangan E-modul menggunakan canva apps pada pembelajaran ipa materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Nuryanti, N., Santi, N. N., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran game puzzle Sipena materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 674–680. <https://doi.org/10.29407/zqytk789>
- Pratama, K. W., Sasmita, G. G., & Sasmita, W. (2025). Peran guru kelas dalam memotivasi belajar siswa sekolah dasar di era generasi alpha. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2132–2143. <https://doi.org/10.29407/8rnc5y80>

- Pudjowati, J., Maq, M. M., Asmara, A., Rahayu, Y. S., & Artino, A. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RnD*. Yogyakarta, Indonesia: Yayasan Putra Adi Dharma.
- Purwaningtiyas, N. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pencernaan manusia pada siswa Kelas V SDN Ngasem 1*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putri, J. A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook untuk menggali informasi dari dongeng binatang (Fabel) pada Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Nusantara PGRI.
- Putri, K. T., Kurnianti, E., & Winarni, S. (2025). Studi literatur: efektivitas dan hambatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(02). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7330>
- Rahmawati, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Retnosari, T. D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi construct 2 terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Robi'in, M. (2026). *Metodologi dan statistik dasar penelitian*. Pasuruan, Indonesia: CV. basya media utama.
- Romanti, B. C. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga materi keragaman budaya pada pembelajaran PPKn di Kelas V SD Negeri Mojo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Safitri, E. A. N., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan media interaktif “ Rubi Brain ” berbasis aplikasi digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi keutuhan NKRI kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(07), 1515–1524.
- Sari, A. D. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Peningkatan hasil belajar menggunakan papan pintar pancasila materi penerapan nilai pancasila kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 1–9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1584>
- Sari, C. A., Basori, M., & Saidah, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS peninggalan kerajaan islam di Indonesia berbasis website untuk siswa kelas IV SDN Maron. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 90–98. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.411>

- Sevteny, I. E., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Media ludo kekar dalam materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar pada kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 560–567. <https://doi.org/10.29407/w5vvha60>
- Sidik, N. A. H., Fauzi, F. K. U., & Annajmi, A. Z. (2023). *Media pembelajaran (suatu pengantar sarana pendidikan)*. Sumedang, Indonesia: CV. mega press nusantara.
- Siswanto, A. A. D. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif pada materi nilai-nilai pancasila kelas V SDN Sambirejo 1*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugianto, T. (2023). Keberagaman budaya Indonesia. *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 03(06), 13–16.
- Sugiharto, T. (2016). *Seni dan budaya 3: pakaian nusantara*. Bandung, Indonesia: Media Makalangan.
- Sutianah, C. (2021). *Landasan pendidikan*. Pasuruan, Indonesia: CV. penerbit qiara media.
- Syamsiah, A., Fajri, A. K., Nandi, S., & Firdaus, M. (2025). Peran pembelajaran ppkn dalam pembentukan karakter peserta didik seolah dasar di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38373>
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>
- Wahidin, F. A., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis memory game ( flip card ) untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menerapkan pemrograman web di Smks Semen Gresik. *Jurnal IT-EDU*, 8, 198–205. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i2.56844>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yaumi, M. (2017). *Ragam media pembelajaran : dari pemanfaatan media sederhana ke penggunaan multi media*. UIN Alaudin Makasar.
- Zulva, I. E. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif monopoli pada materi penerapan sila-sila pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri Mojo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.